Planul Național de Redresare și Reziliență
Beneficiar: *ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 DOBRIN*
Titlul proiectului: *„Ecosisteme de management al învățării bazate pe inteligență artificială”*
Contract de finanțare nr. *14095/10.12.2024, cod proiect e-PNRR 122*

Structura Resursei Educaționale Deschise (RED) bazată pe AI

I. Date de Identificare ale Resursei

Categorie	
Titlul RED	*Detectivii toamnei-fișă de lucru generată cu ajutorul AI*
Autor	*Prof.ed.timpurie:Toth Judith-Gyöngyi*
Grup țintă	*Preșcolari*
Aria Curriculară	*Domeniul știință(Cunoașterea mediului)*
Clasa	*Grupa mare*
Obiectiv General	*Evaluarea și consolidarea cunoștințelor despre caracteristicile toamnei prin exerciții aplicative.*
Durată Estimată	*10-15 minute(muncă individuală)*

II. *Argumentul Aplicării RED în Procesul Didactic*

Utilizarea AI pentru a genera această fișă de lucru oferă rapiditate în crearea de materiale personalizate. Spre deosebire de fișele standard din caietele auxiliare, AI-ul permite educatoarei să creeze pe loc exerciții care se mulează exact pe discuțiile din timpul jocului "Coșul Toamnei" (de exemplu, dacă s-a discutat mult despre diferența dintre fruct și legumă, fișa se poate axa pe asta). De asemenea, AI-ul generează rapid șiruri logice pentru "intrus", asigurând variația materialului didactic.

III. *Promptul/Prompturile Propuse pentru Activitatea Didactică (Metoda PREPARE)*

Acest prompt va fi furnizat elevilor pentru a genera materialul de analiză.

Element PREPARE	***Descriere (Rolul în activitate)***	*Prompt/Instrucțiune către AI*
Purpose (Scopul)	*Clarificarea obiectivului didactic*	*Te rog să mă ajuți cu generarea structurii și conținutului unei fișe de lucru atractive pentru evaluarea cunoștințelor despre toamnă.*
Role (Rolul AI)	*Expertiză pedagogică specifică*	*Acționează ca un expert în design educațional pentru preșcolari și creator de conținut didactic.*
Exemplar (Exemplu)	*Model de sarcină dorită*	*Vreau o fișă de lucru cu trei exerciții de tipul: ”Unește mărul cu coșul de fructe și morcovul cu coșul de legume”,”Găsește intrusul”,”Colorează frunzele toamnei”*
Parameters (Parametri)	*Grup țintă și conținut*	*Grup țintă: 5-6 ani. Ton prietenos, instrucțiuni scurte și clare. Layout vizual simplu, neîncărcat.*
Action (Acțiunea)	*Ce trebuie să facă AI concret*	*Generează o fișă cu 3 secțiuni: 1. Clasificare fructe/legume 2. Găsește intrusul în 3 șiruri logice 3. Colorare frunze de toamnă.*

Restrictions (Restricții)	*Ce să evite*	*Folosește doar elemente cunoscute copiilor. Asigură-te că "intrusul" este evident pentru vârsta lor*
Evaluation (Evaluare)	*Verificarea calității*	*Verifică dacă sarcinile corespund obiectivelor de clasificare și gândire critică*

IV. Planul Activității Didactice

Etapă	***Durată***	***Activitatea Elevilor***	***Rolul AI (Prompt)***
1. Introducere & Brainstorming	*20min*	*Copiii participă la jocul practic cu obiecte concrete.*	-
2. Desfășurarea activității	*15min*	*Elevii rezolvă individual fișa de lucru generată.*	*AI a furnizat structura și conținutul logic al fișei pe care copiii o completează.*
3. Concluzii & Dezbatere	*5min*	*Se verifică fișele prin sondaj, se fac aprecieri*	*Educatoarea folosește fișa ca instrument de evaluare a atingerii obiectivelor.*

V. Metoda de Aplicare la Clasă

Resursa a fost generată digital înainte de activitate, printată și multiplicată. A fost aplicată în etapa de fixare a cunoștințelor, ca muncă independentă, după desfășurarea jocului didactic colectiv.

VI. Concluzii și Așteptări în Urma Aplicării

Așteptări inainte de implementare*:*

- ***Dezvoltarea Competenței Digitale și a celei la nivelul disciplinei****: evaluarea rapidă a înțelegerii conceptelor de bază (clasificare) de către fiecare copil în parte.*
- ***Consolidarea Cunoștințelor****: consolidarea gândirii logice și a motricității fine (trasare linii, încercuire).*

Concluzie (Evaluare Post-implementare):

•Fișa generată de AI este un instrument eficient de evaluare, completând perfect activitatea practică.